

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang teknologi komunikasi dan informasi memegang peranan penting dalam proses serta praktik komunikasi di tengah masyarakat modern yang tengah bertransformasi menjadi masyarakat informasi. Sehingga teknologi komunikasi dan informasi menjadi perangkat keras dalam struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses dan melakukan saling tukar informasi dengan individu lain. Dalam masyarakat informasi orang akan mendapatkan keuntungan yang penuh dari teknologi baru dalam segala aspek kehidupan seperti di tempat kerja, di rumah dan tempat bermain. Sehingga kehidupan manusia akan berubah seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut Erik P. Bucy (2002:22) perubahan teknologi informasi dan komunikasi dapat menstimulasi perubahan sosial. Sehingga, teknologi informasi dianggap sebagai faktor yang determinan dalam masyarakat dan mampu menciptakan perubahan serta beragam masalah baru dimasa depan yang tidak terduga. Teknologi komunikasi melahirkan alat yang baru yang tidak semua orang bisa mengenalnya dengan baik dimana kekuatan saling mempengaruhi antara teknologi informasi dan komunikasi sendiri dengan kekuatan sosial yang ada dalam masyarakat tidak dapat diprediksi secara tepat.

New media sebagai salah satu produk dari perkembangan teknologi komunikasi merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis

teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik (Mondry, 2008: 13). Pada masa sekarang masyarakat yang haus akan informasi menuntut percepatan penyampaian informasi tanpa adanya pemisah jarak maupun waktu dan sekarang dengan berbagai macam produk teknologi komunikasi khususnya *new media*, tuntutan tersebut sudah menjadi sebuah trend komunikasi masa kini. Namun dibalik itu terdapat permasalahan berkaitan dengan informasi yang dilansir oleh media. Tak jarang informasi kurang objektif dari realitas, keterbatasan pengupasan data dan fakta yang disajikan dalam suatu informasi menjadi fiksi. Dalam artian fakta telah terkontaminasi oleh opini dan subyektivitas penulis atau fakta yang dimanipulasi oleh sebagian pihak demi kehendak tertentu. Kondisi tersebut juga tidak jarang digunakan untuk propaganda. Propaganda dalam kasus ini berupa memberikan simbol-simbol kepada seseorang atau negara. Sehingga target merespon sesuai apa yang diharapkan oleh pembuat pesan tanpa perlu memeriksa lagi atau mencari bukti. Propaganda pada umumnya terdapat proses penyampaian ide, gagasan, kepercayaan atau bahkan doktrin. Proses penyampaian pesan melibatkan cara tertentu dengan sugesti agitasi atau rumor. Sehingga propaganda bagi orang tertentu mampu menanamkan sifat objektivitas dan kejujuran, bahkan kebohongan atau manipulasi informasi yang dibenarkan (Nurudin, 2008: 11).

Amerika dalam sejarahnya menggunakan film sebagai alat propaganda. Film – film yang mereka buat bertujuan untuk membentuk sebuah perspektif kebenaran yang mereka susun meskipun hal tersebut jauh dari fakta sebenarnya. Hal tersebut mempunyai beberapa tujuan diantaranya; mempertahankan keadidayaan, menutupi rasa malu sebuah negara dan memperluas kekuasaan.

Salah satu film Amerika yang menjadi alat propaganda adalah film Rambo. Film ini mengisahkan tentang seorang tentara Amerika yang tangguh, yang dengan hanya seorang diri mampu mengalahkan puluhan Vietkong. Rambo bisa jadi merupakan sebuah Simbol kemenangan Amerika dalam perang Vietnam. Dalam film ini juga digambarkan bahwa kedatangan Amerika ke Vietnam adalah benar-benar untuk membela konflik bersaudara yang pada akhirnya bisa didamaikan oleh Amerika. Kenyataan yang tersusun dengan rapi dalam konstruksi cerita film Rambo tersebut ternyata hanyalah sebuah kenyataan yang resiprokal. Pada kenyataannya 58.209 jiwa pasukan Amerika melayang karena tidak menguasai medan pertempuran gerilya Vietkong dalam hutan Vietnam yang penuh dengan jebakan (Syaifuddin, 2016, hlm. 443).

Dengan berkembangnya teknologi komunikasi alat – alat propaganda yang digunakan tidak hanya film. Namun juga *video game*, artikel, lagu, dll bisa digunakan sebagai media untuk propaganda. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet mendorong propaganda menyebar dengan bebas. Dewasa ini *video game* menjadi tren tersendiri dikalangan anak muda sehingga menjadi alat propaganda yang cukup efektif. Ke-efektifan ini dilatarbelakangi proses pembuatan *video game* yang tidak jauh berbeda dengan pembuatan film yang tersusun atas berbagai tanda. Sehingga secara tidak langsung game dapat mempengaruhi gaya hidup maupun psikologi seseorang dengan menanamkan konsep pemikiran atau ideologi tertentu melalui berbagai simbol maupun tanda dalam *video game*. Berdasarkan hal tersebut *video game* patut untuk diteliti mengenai berbagai macam tanda maupun simbol yang ada didalamnya, sehingga dapat diketahui maksud pesan yang ingin disampaikan.

Salah satu *video game* yang menarik untuk teliti adalah Homefront:Ultimate Edition. Menurut store.steampowered.com Homefront adalah seri *video game* first-person shooter yang dikembangkan oleh Kaos Studios dan dipasarkan THQ, Deep Silver Dambuster dan Deep Silver. *Video game* ini pertama dirilis untuk Xbox 360, Playstation 3 dan Microsoft Windows pada 15 Maret 2011 yang kedua direncanakan untuk Playstation 4, Xbox One dan PC untuk 2016. Homefront memiliki *setting* cerita di Amerika dengan *setting* waktu tahun 2020-an akhir, ketika tentara rakyat Korea bersenjata nuklir menyerang Amerika Serikat, mengalahkan militer Amerika Serikat, sehingga menjatuhkan status Amerika sebagai negara superpower. Seri game ini berlangsung setelah kekalahan awal dari Amerika Serikat. Pertandingan pertama adalah dari perspektif Robert Jacobs, mantan pilot Korps Marinir yang tinggal di Montrose, mencoba untuk memulai sebuah revolusi.

Penggambaran alur cerita dalam *video game* ini singkat namun penuh dengan simbol – simbol propaganda kekuatan militer yang dimiliki oleh korea utara. *Video game* Homefront bertemakan invansi Korea Utara terhadap Amerika. Menurut situs eurogamer.net Homefront sebagai sebuah *video game* fiksi yang cukup membuat penasaran sehingga lebih dari 100 ribu orang memesan *video game* tersebut sebelum dirilis

Video game Homefront sebagai sebuah game FPS (*First Person Shooter*) tidak hanya menyajikan aksi baku tempak terhadap lawanya. *Video game* ini memiliki plot atau alur cerita fiksi dengan beberapa nama tokoh asli dari Amerika Serikat maupun Korea Utara. Karakter yang dimainkan oleh pemain akan selalu menjadi tokoh utama sehingga mampu menggiring pola berfikir sesuai dengan

pembuat game. Seperti halnya film, tokoh utama menggiring pemikiran penonton kepada alur cerita yang sudah dibuat, dalam *video game* ini juga pemain tidak dapat memilih alur sesuai keinginan sehingga terarahkan terhadap ideologi tertentu. Penggambaran alur cerita mengenai invasi tentara rakyat Korea dipenuhi dengan lambang-lambang Korea Utara dan Amerika Serikat berupa bendera, bahasa dan lain-lain sehingga memperkuat dugaan propaganda dalam *video game* ini. Dengan adanya lambang-lambang tersebut, *video game* ini dianggap sebagai media propaganda yang cukup efektif sesuai dengan kondisi masa kini. Mengingat Amerika Serikat sebagai negara adidaya dan Korea Utara sebagai negara tertutup sedang berseteru di dunia nyata dalam kurun waktu 10 tahun terakhir ini.

Oleh karena itu menjadi menarik untuk menelusuri tanda-tanda apa yang ada dalam *video game* ini. Terutama bagaimana tanda-tanda dalam video ini merepresentasikan Amerika sebagai negara adidaya dan Korea Utara sebagai negara militer. Tanda-tanda itu dikolaborasikan untuk mencapai efek yang diinginkan. Karena *video game* merupakan produk *audio* dan *visual* yang sangat kompleks, maka tanda-tanda ini berupa suara, gambar maupun teks. Tanda-tanda tersebut adalah sebuah gambaran tentang sesuatu. Untuk mengetahui hal itu semua, kita dapat menelitinya melalui pendekatan semiotik.

Karena tanda tidak pernah benar-benar mengatakan suatu kebenaran secara keseluruhan. Ia hanya merupakan representasi dan bagaimana suatu hal direpresentasikan, dan medium yang dipilih untuk melakukan itu bisa sangat berpengaruh pada bagaimana orang menafsirkannya. Sehingga penerapan teori semiotika khususnya semiotika Roland Barthes akan sangat berguna dalam

penelitian terhadap *video game* ini, karena pengkajian tanda berdasarkan semiotika Roland Barthes merupakan pengkajian tanda yang memiliki makna yang dalam atau dengan kata lain makna tanda pada semiotika Roland Barthes memiliki klasifikasinya tersendiri berdasarkan proses terbentuknya makna, yaitu denotasi atau makna tanda pada tataran pertama dan konotasi atau makna tanda pada tataran kedua atau yang kedua-duanya disebut tingkatan tanda. Jadi, bagaimana pesan propaganda Amerika Serikat dalam *video game* Homefront:Ultimate Edition dapat diketahui melalui pengkajian tingkatan tanda berdasarkan *element audio visual* dalam *video game* ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka yang menjadi rumusan dalam penelitian ini yaitu apakah makna simbol- simbol propaganda Amerika dalam *video game* “Homefront:Ultimate Edition” ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna propaganda Amerika yang ada dalam *video game* Home Front:Ultimate Edition, melalui tanda dan simbol- simbol *audio visual* dalam *video game*.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Akademis

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan seumbangan pemikiran maupun pemahaman, khususnya dalam bidang komunikasi terhadap pemaknaan simbol-simbol dalam kajian teks media.
2. Menjadi bahan refrensi untuk melengkapi penelitian-penelitian serupa selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat merubah pengetahuan dan pemahaman pembaca dalam memahami pesan-pesan yang disampaikan melalui sebuah *video game*.